Дім з привидами

Правила

«ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ»

Цель игры.
Все игроки сотрудничают друг с другом, чтобы поймать 10 привидений и их Предводителя.
Количество игроков от 2 до 4.
Время игры от 40 минут.

Нумерация комнат

Привидения заселяются в начале игры

Вход в дом
(начало первого хода)

Предводитель Привидений

Привидения

Светильник Джек

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле. На игровом поле расставьте 8 привидений в отмеченных комнатах. Фишки охотников расположите у входа в дом. Далее, необходимо разыграть право первого хода. Для этого игроки бросают кубик. Тот, у кого на кубике выпадает большее число, ходит первым, следующим – игрок за часовой стрелкой и т.д. После этого, каждый игрок выбирает фишку своего охотника.

ПРИМЕЧАНИЕ: если играют 2 игрока, каждый игрок контролирует ДВЕ ФИШКИ ОХОТНИКОВ одновременно.

ХОД ИГРЫ

Бросить кубики, заселить привидение, сделать ход фишкой-охотником, бросить кубики второй раз и сражаться с привидением.

Первый бросок кубиков - выпавшее число, это номер комнаты, куда заселяется привидение. Также, это число шагов игрока. Один шаг - это одна клетка на поле или одна комната.

ПРИМЕЧАНИЕ: если число на кубиках больше необходимого количества шагов до нужной Вам комнаты, Вы сбрасываете оставшиеся шаги.

Если ход игрока заканчивается в комнате с привидением, он бросает кубики второй раз, чтобы изгнать привидение. Для этого на кубиках должно выпасть число НЕ МЕНЬШЕ 6. После этого ход игрока закончен. Привидение отправляется в отбой. Привидения с отбоя можно использовать повторно.

Игрок не может покинуть комнату, в которой есть 2 привидения. Его ход начинается с броска кубиков, но после того, как заселится привидение в одну из комнат, игрок не может никуда идти и бросает кубики на сражение с одним из привидений в этой комнате.

За один ход можно сражаться только 1 раз и изгнать 1 привидение.

Когда, Вы заселяете приведение и выпало число с номером комнаты, где уже есть 2 привидения, тогда помещаете его в соседнюю комнату со следующим номером.

В коридоре может находиться только 1 игрок. Пока в коридоре кто- то есть, другие игроки не могут передвигаться по нему.

В доме есть комнаты, в которые можно попасть только через подкопы.

Передвижение через подкоп считается за 1 шаг.

Комната с трофеями, в центре дома, изначально заселена двумя привидениями, но потому, что она без номера, другие привидения в неё не попадут.

СВЕТИЛЬНИК ДЖЕК

В игре всего 4 фишки со Светильником Джеком. После того, как охотник освободит одну из комнат от привидений, он может оставить там Светильника Джека. Теперь в эту комнату нельзя заселить привидение до конца игры.

ПРЕДВОДИТЕЛЬ ПРИВИДЕНИЙ

На 5-ый ход в игру призывается Предводитель привидений.

На 5-ый ход, игрок кидает кубики, но вместе с обычным привидением, в эту же комнату, призывается Предводитель привидений.

После одного круга охотник, который призвал Предводителя привидений, в свой ход, призывает нового призрака, и в эту самую комнату передвигает Предводителя привидений. Это будет повторяться каждый новый круг, пока игроки не изгонят Предводителя привидений из дома.

Чтобы победить Предводителя привидений, нужно, чтобы два или более охотника находились в комнате с ним и у них во время сражения, суммарно должно выпасть на кубиках число 18. Для этого игрок, чья очередь ходить, кидает кубики, затем ход переходит к игрокам, которые находятся в этой же комнате, и они, в этот же ход, кидают кубики на сражение с Предводителем привидений.

Когда Предводитель побежден, он больше не появляется в доме, и все охотники должны покинуть дом.

Если двое и более игроков находятся в комнате с привидениями и Предводителем привидений, то они сначала должны победить Предводителя привидений.

Игроки не могут покинуть комнату, пока там находится Предводитель привидений.

ПРИМЕЧЕНИЕ: если Предводитель призывается в комнату, в которой находится Светильник Джек, то Предводитель остается на своём месте.

ПОБЕДА

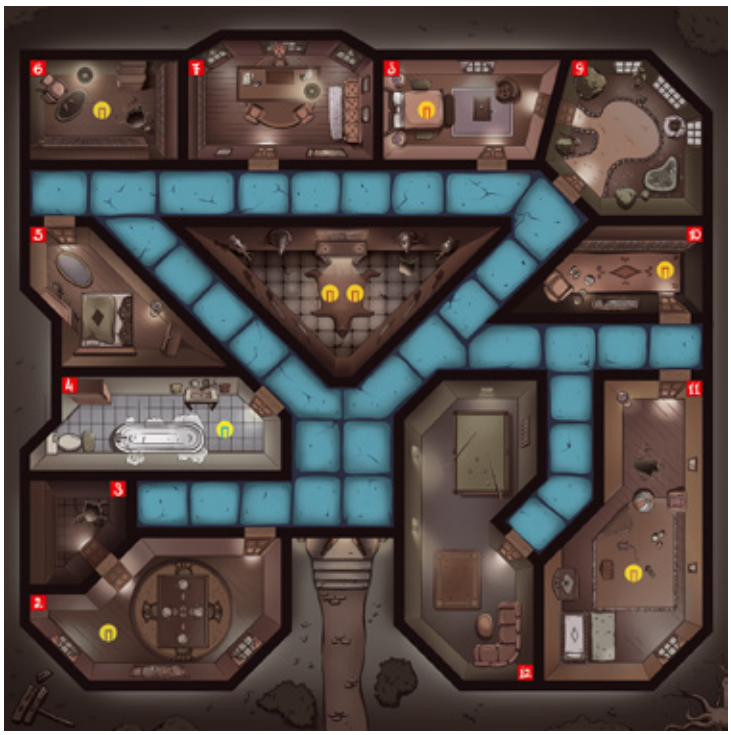
Поймать Предводителя и 10 привидений, и всем игрокам выйти из дома до того момента, когда в нем будет не больше 13 привидений.

ПОРАЖЕНИЕ

Когда на поле будет 14 и более привидений.

«БУДИНОК З ПРИВИДАМИ»

Мета гри.
Всі гравці співпрацюють один з одним, щоб зловити 10 привидів і їх Ватажка.
Кількість гравців від 2 до 4.
Час гри від 40 хвилин.



Нумерація кімнат

Привиди заселяються на початку гри

Вхід у дім
(початок першого ходу)

Ватажок Привидів

Світильник Джек

Привиди

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розкладіть ігрове поле. На ігровому полі розставте 8 привидів у зазначених кімнатах. Фішки мисливців розташуйте біля входу в будинок. Далі, необхідно розіграти право першого ходу. Для цього гравці кидають кубик. Той, у кого на кубику випадає більше число, робить хід першим, наступний - за годинниковою стрілкою. Після цього, кожен гравець вибирає фішку свого мисливця.

ПРИМІТКА: якщо грають 2 гравці, кожен контролює ДВІ ФІШКИ МИСЛИВЦІВ одночасно.

ХІД ГРИ

Кинути кубики, заселити привид, зробити хід фішкою-мисливцем, кинути кубики вдруге і боротися з привидом.

Перший кидок кубиків - число на кубику, це номер кімнати, куди заселяється привид. Також, це число кроків гравця. Один крок - це одна клітинка на полі або одна кімната.

ПРИМІТКА: якщо число на кубиках більше необхідної кількості кроків до потрібної Вам кімнати, Ви скидаєте зайві кроки.

Якщо хід гравця закінчується в кімнаті з привидом, він кидає кубики вдруге, щоб вигнати привид. Для цього, на кубиках має випасти число НЕ МЕНШЕ 6. Після цього хід гравця закінчено. Привид відправляється у відбій. Привиди з відбою можна використовувати повторно.

Гравець не може покинути кімнату, в якій є 2 привиди. Його хід починається з кидка кубиків, але після того, як заселиться привид в одну з кімнат, він не може нікуди йти і кидає кубики на бій з одним із привидів у цій кімнаті.

За один хід можна боротися тільки 1 раз і вигнати 1 привид.

Коли Ви заселяєте привид, і випало число з номером кімнати де вже є 2 привиди, тоді Ви переміщуєте його в сусідню кімнату, з наступним номером.

У коридорі може знаходитися тільки 1 гравець. Поки в коридорі хтось є, інші гравці не можуть пересуватися по ньому.

У будинку є кімнати, в які можна потрапити тільки через підкопи. Пересування через підкоп вважається за 1 крок.

Кімната з трофеями, в центрі будинку, спочатку гри заселена двома привидами, але тому, що вона без номера, інші привиди в неї не потраплять.

СВІТИЛЬНИК ДЖЕК

У грі всього 4 фішки зі Світильником Джеком. Після того як мисливець звільнить одну з кімнат від привидів, він може залишити там Світильника Джека. Після цього в цю кімнату не можна заселити привид до кінця гри.

ВАТАЖОК ПРИВИДІВ

На 5-ий хід у гру призивається Ватажок привидів.

В цей хід, гравець кидає кубики, але разом зі звичайним привидом, в цю ж кімнату призивається Ватажок привидів.

Після одного кола мисливець, який закликав Ватажка привидів, у свій хід, закликає новий привид, і в цю саму кімнату пересуває Ватажка. Це буде повторюватися кожне нове коло, поки гравці не виженуть Ватажка привидів із дому.

Аби перемогти Ватажка привидів, потрібно, щоб два або більше мисливців перебували в кімнаті з ним, і у них під час битви, має випасти на кубиках сумарно 18. Для цього гравець, чия черга ходити, кидає кубики, потім хід переходить гравцям, які, також, знаходяться в цій кімнаті, і вони, в цей же хід, кидають кубики на бій з Ватажком привидів.

Коли Ватажок переможений, він більше не з'являється в будинку, і всі мисливці повинні покинути будинок.

Якщо двоє і більше гравців знаходяться в кімнаті з привидами і Ватажком привидів, то вони спершу повинні перемогти Ватажка привидів.

Гравці не можуть покинути кімнату, поки там знаходиться Ватажок привидів.

ПРИМІТКА: якщо Ватажок призивається у кімнату, в якій знаходиться Світильник Джек, то Ватажок залишається на своєму місці.

ПЕРЕМОГА

Спіймати Ватажка і 10 привидів, і всім гравцям вийти з будинку до того моменту, коли в ньому буде не більше 13 привидів.

ПОРАЗКА

Коли на полі буде 14 і більше привидів.

Дім
з
привидами
2019